

Struwwelpeter 2.1

Ein Leitfaden **für Eltern** durch den Medien-Dschungel



Liebe Leserinnen und Leser,

im September 2014 veröffentlichte eine Arbeitsgruppe im Bund der Freien Waldorfschulen die Broschüre "Struwwelpeter 2.0 – Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik", die als Information für Lehrer konzipiert war. Die vielfältige und sehr positive Resonanz hat uns überrascht; inzwischen ist die 3. Auflage erschienen, und es gibt Übersetzungen in verschiedene Sprachen.

Auch Eltern zeigten ein großes Interesse an der Thematik, das sich in Form vieler Anfragen aus Schulen und aus den Gremien der Elternmitwirkung äußerte.

Um diese Nachfragen aus Sicht der Eltern und Erzieher zu beantworten, entwickelten wir nun diese Broschüre für Eltern, die eine Orientierung vor dem Hintergrund der Waldorfpädagogik anbietet.

Die Texte sind in Zusammenarbeit der Autoren und auch durch den Austausch mit Eltern auf Elternabenden, in Gesprächsrunden auf der Ebene der Landeselternräte und auf Bundesebene entstanden. Dadurch ist uns auch bewusst, wie schwierig angesichts der Macht der Medien und der Medienindustrie die Erziehungsaufgabe auf diesem Feld ist und wie oft man als Eltern ratlos dasteht

Deshalb schließen sich die Autoren dieser Broschüre Prof. Diane Levin, Professorin für Early Childhood Education in Boston, an, die über ihre Arbeit sagte: "We try to tell parents not to make it perfect but to make it a little less bad."

Dabei wünscht Ihnen gutes Gelingen Franz Glaw

Kinder stark machen

Es geht um Medienkompetenz. Wir – Eltern und Pädagogen – haben ein großes Interesse daran, dass unsere Kinder lernen, wie man mit Medien aller Art sinnvoll umgeht. Und tatsächlich, man muss schon in frühester Kindheit dafür die Basis legen.

Ebenso ist es mit der viel genannten Medienkompetenz, auch sie muss nach und nach aufgebaut werden. Das ist wie beim Autofahren. Mit gutem Grund legt der Gesetzgeber fest, dass junge Menschen erst ab dem vollendeten 18. Lebensjahr alleine ein Auto fahren dürfen. Jedem leuchtet diese Festlegung unmittelbar ein, denn die Bedienung eines Autos setzt eine gereifte Urteils- und Verantwortungsfähigkeit voraus. Was für den Umgang mit Verkehrsmitteln selbstverständlich ist, gilt auch für die Nutzung von Informationstechnologien wie Computer, Internet und Mobilfunk. Hier bedarf es ebenfalls einer inneren Reife, bevor man diese Geräte sinnvoll verwenden kann und vor den Gefahren, die sie mit sich bringen, gefeit ist.

Allerdings scheiden sich an diesem Punkt die Auffassungen: Es wird gerne argumentiert, dass Computer, Tablets, Smartphones überall vorhanden sind und die Kinder dauernd damit in Berührung kommen, deshalb müsse man ihnen möglichst früh



zeigen, wie man mit diesen Geräten richtig umgeht. Diese Auffassung scheint unmittelbar einleuchtend zu sein - auf die allgegenwärtigen motorisierten Fortbewegungsmittel wird diese Argumentation allerdings nicht angewandt. Autos sind weit verbreitet, dauernd haben die Kinder damit zu tun, aber niemand folgert daraus, dass die Kinder bereits im Kindergartenalter praktische Fahrstunden zu nehmen hätten. Aus der weiten Verbreitung eines Gerätes im Alltag kann man keineswegs ableiten, dass es notwendig wäre, Kinder so früh wie möglich in die Handhabung dieses Gerätes einzuweisen. Die Propagierung der frühen Handhabung elektronischer Geräte bedient vor allem die Profitinteressen großer Konzerne. Diese dürfen aber für die Erziehung keine Bedeutung haben. Entscheidend ist die Frage, ob das Kind von seiner inneren Reife her den Anforderungen, welche die Geräte stellen, gewachsen ist. Genau da liegt das Grundproblem der Medienerziehung.

Der Kompetenzerwerb für den Umgang mit Medien - überhaupt mit modernen Technologien - hat nämlich eine unabdingbare Voraussetzung: die Entwicklung der Kompetenz in Bezug auf sich selbst.

Am Umgang mit allen Medien zeigt sich, wie selbstständig und stark ein Mensch ist: Lässt er sich von den Annehmlichkeiten und Möglichkeiten der Technologien verführen und gibt sich damit selbst ein Stück weit auf oder hat er sich zu einem starken Charakter entwickelt, der seine eigenen Wege geht, der Geräte auch ausschalten kann, wenn er sie nicht braucht. Nutzt man die Geräte für eigene Interessen oder erliegt man ihren Versuchungen. Bevor man intelligente Technologien beherrschen kann, muss man sich selbst beherrschen lernen. Die Grundfrage ist daher: Wie werden wir selbst und wie werden vor allem unsere Kinder stark? Kinder stärken – das ist das Anliegen dieses Ratgebers.

Die Medienpädagogik hat zwei Standbeine

Medienpädagogik muss sich an der Entwicklung des Kindes orientieren. Ein 16-jähriger Jugendlicher soll mit Informationstechnologien sinnvoll umgehen können, ein Sechsjähriger dagegen muss sich erst noch die basalen Kulturfähigkeiten erwerben, die der Mediennutzung zugrunde liegen: beispielsweise Schreiben und Lesen. Und ein dreijähriges Kind hat noch die Aufgabe, den eigenen Leib als "Instrument" seines Handelns auszubilden.

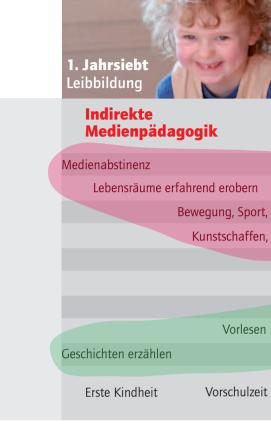
Aller Medienpädagogik liegen daher zwei Fragen zugrunde:

1. Was muss man dem Kind ermöglichen, damit es inmitten einer von Technik und Medien geprägten Welt leiblich gesund aufwachsen und sich seelisch stark entwickeln kann?

2. Wie lernt das Kind die Medienwelt verstehen und sinnvoll handhaben?

Medienpädagogik beinhaltet also zwei große Bereiche, die man mit indirekter und direkter Medienpädagogik bezeichnen kann. Die indirekte Medienpädagogik richtet ihr Augenmerk darauf, den jungen Menschen so zu erziehen, dass er in einer Zeit, in der die Technik unser Leben immer mehr durchdringt, zu einer selbstbewussten, starken und selbstständigen Persönlichkeit heranwächst. Die direkte Medienpädagogik schaut darauf, dass der junge Mensch die Medienlandschaft umfassend versteht und sinnvoll anwenden kann.

Orientiert man Erziehung an der Entwicklung des Kindes, so ist die indirekte Medienerziehung vor allem in der frühen Kindheit gefragt und bleibt das ganze Leben lang wichtig. Dagegen beginnt die direkte Medienerziehung je nach Medium zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Für die digitalen Medien liegt der Schwerpunkt in der Pubertät. Mit der beginnenden Schulzeit geschieht ein allmählicher Übergang.1



Entwicklungsabschnitte auf dem Weg zum Erwachsensein

Kinder brauchen Zeit, um leiblich und seelisch in Ruhe reifen zu können.

Reifungsprozesse bedürfen der Unterstützung von außen, indem Eltern und Erzieher den Kindern alles ermöglichen, was sie für ihre Entwicklung brauchen, und das von ihnen fernhalten, dem sie noch nicht gewachsen sind. Um diese schmale Gratwanderung zwischen dem Ermöglichen und dem Schützen gehen zu können, muss man den Verlauf der kindlichen Entwicklung kennen. Drei große Entwicklungsabschnitte sind auf dem







Direkte Medienpädagogik

Informationstechnologie nutzen

Hard- und Software verstehen

Eurythmie

Film- und Musikproduktion verstehen

Musik, Bild, Plastik

PC handhaben lernen

Aufklärung über Internetgefahren

Lesekultur pflegen

Schreiben und lesen lernen

Sport, Chor, Orchester, Vereinsleben usw.

Schulbeginn

"Rubikon"

Pubertät

Jugendzeit

Weg zum Erwachsenenalter zu beobachten:

- Frühe Kindheit von der Geburt bis etwa zum siebten Lebensjahr.
- Kindheit vom siebten Lebensjahr bis zum Beginn der Pubertät.
- Jugend von der Pubertät bis zum Beginn des jungen Erwachsenenalters.

Eine gesunde Medienerziehung orientiert sich an diesen Entwicklungsschritten. Sie unterstützt die Entwicklungsaufgaben des Kindes, indem sie Gegengewichte zu schädlichen Medienwirkungen anbietet, und sie hilft dem Kind die Basis zu legen, von der aus es später kompetent und sinnvoll mit allen Medien umgehen kann. Im Folgenden werden die drei Lebensabschnitte jeweils für sich betrachtet und deren zentrale Entwicklungsaufgaben charakterisiert. Dazu werden Tipps gegeben, wie man Kinder unterstützen kann. Empfehlungen zum altersgerechten Umgang mit Medien schließen sich an.



Frühe Kindheit

Das Kleinkind hat mehrere für die gesamte Biografie fundamentale Entwicklungsaufgaben zu bewältigen:

Motorik

Es muss seinen Leib als Instrument der Seele beherrschen lernen, das heißt, dass es fähig ist, seine Grobund Feinmotorik zielgerichtet zu gebrauchen; dazu gehört vor allem, dass es aufrecht gehen lernt.

Sprache

Die Beherrschung der Sprache ist die zweite menschliche Grundfähigkeit, die sich das Kind selbst erarbeitet. Dadurch wird es fähig, das, was es innerlich fühlt und denkt, seiner Umgebung mitzuteilen und auch zu verstehen, was die anderen Menschen fühlen und denken. Indem es sprechen lernt, legt das Kind die Basis für seine Begegnung mit dem "Du".

Fantasievolles Denken

An die Beherrschung der Sprache schließt sich die dritte menschliche Fähigkeit an: das selbstständige Denken, Kinder denken zwar noch sehr fantasievoll, sind aber noch weit davon entfernt, die Welt logisch abstrakt zu verstehen. Ihre fantasievolle Kreativität ist die Basis, auf der das spätere logisch-abstrakte Denken ruht.

Reifung der Sinne

Gehen, sprechen und denken lernen sind die drei unmittelbar ins Auge fallenden Entwicklungsaufgaben des Kindes. Im Hintergrund vollzieht sich allerdings noch eine weitere: die gesunde Ausbildung der Sinne. Mit der Sinnesreifung legt das Kind das leibliche Fundament für seine Wahrnehmung der Welt. Es braucht etwa 6 bis 8 Jahre, bis die Sinne weitgehend ausgereift sind.

Diese Reifung ist sehr stark mit der gesunden Strukturierung des Gehirns verbunden. Alles, was der Mensch in seiner frühen Kindheit erlebt, bildet sich im Wachstum seiner Gehirnstrukturen ab. Diese können in einem späteren Lebensalter nur mit starken Anstrengungen verändert werden. Deshalb ist es für das Kind und sein ganzes späteres Leben entscheidend, welche Erlebnisse es in der frühen Kindheit hat und welche Erfahrungen es machen darf. In der aktiven Auseinandersetzung mit seiner realen Umwelt - am "Greifen" - entwickelt das Kind die körperlichen Grundlagen für seine späteren intellektuellen Fähigkeiten – das "Be-greifen".

Im Kindergartenalter – etwa 4 bis 6 – beginnt das Kind, seine grob- und feinmotorischen Fähigkeiten zu erweitern. Es kann nun in der Regel beispielsweise seine Brote selbst bestreichen oder die Schnürsenkel



seiner Schuhe selbst binden, es kann Tretroller fahren. Die Spielgeräte auf den Spielplätzen lernt es selbstständig zu erklettern, es kann mit Buntstiften umgehen, leichte Bastelarbeiten durchführen usw. Die Sprachfähigkeit hat sich in der Regel gut entwickelt, und das Kind ist mehr und mehr in der Lage, seine Gefühle und Fantasievorstellungen anderen mitzuteilen. Sein räumlicher und zeitlicher Gesichtskreis beginnt sich zu erweitern. Der Raum, den das Kind überschaut, wird größer, auch wird Vergangenes und Zukünftiges in gegenwärtige Vorstellungen integriert. Indem es in den Kindergarten geht, verlässt es den Raum der Familie. Es wird etwas selbstständiger, sein Spielverhalten differenzierter, raumgreifender und bezieht die Spielkameraden mit ein.

Diese Entwicklung gilt es zu unterstützen. Im Folgenden sind stichwortartig einige Anregungen gegeben, die dem Kind helfen, sich in seiner werdenden Persönlichkeit zu stärken.



Was ist wichtig für eine gesunde Entwicklung?

Bewusste Pflege der Beziehung

Die wichtigste Erfahrung im Leben des Kindes ist das Erlebnis von inniger Beziehung. Der liebevolle, heitere, bejahende Kontakt zu den Menschen der Umgebung ist eine gute Voraussetzung für die Entwicklung einer stabilen Persönlichkeit. Eltern sind heute beruflich oft sehr belastet. Daher kann es hilfreich sein, einen "Zeit-Ort" einzurichten – einen regelmäßigen "Termin" sozusagen –, an dem man mit dem Kind gemeinsam etwas macht: ein Spiel, etwas vorlesen, gemeinsam einen Kuchen backen oder woran man eben gerade Freude hat.

Vielfältige Bewegung

Kinder bewegen sich sehr gerne. Dadurch lernen sie ihren Bewegungsapparat zu beherrschen und sich im Raum zu orientieren. Dazu brauchen sie viele Angebote, damit sie rennen, klettern, springen, balancieren und so weiter können. Um auch die Feinmotorik zu üben, sind Gelegenheiten zum Basteln, Malen, Obst- und Gemüseschneiden usw. sehr empfehlenswert.







Vielfältiger Umgang mit Sprache

Die gute Ausbildung der Muttersprache ist gegenwärtig nicht mehr für alle Kinder selbstverständlich. Sprache entwickelt sich im lebendigen Dialog mit den Bezugspersonen. Erwachsene, mit denen sie sprechen können, die ihnen spannende Geschichten, Märchen oder Sagen vorlesen, helfen ihnen, einen möglichst großen Wortschatz zu bilden.

Anregungen zur Fantasie

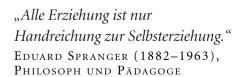
Eine oft weit unterschätzte Fähigkeit des Menschen ist die Fantasie. Sie liegt aller menschlichen Kreativität zugrunde. Deshalb braucht ein Kind in seiner Umgebung Anregungen, die seine Fantasie herausfordern und anregen. Je weniger ein Spielzeug eine eigene 'Aussage' hat, desto mehr ist das Kind herausgefordert, die eigene Fantasie zu betätigen: leere Malblätter anstelle von Malbüchern, wenig gestaltete Holzklötze, Tücher usw. statt detailgetreuer Automodelle oder lebensecht geformter Puppen.

Unmittelbare Lebenserfahrung

Um seine Sinne gesund ausbilden zu können, braucht das Kind unmittelbare sinnliche Erfahrungen: Buddeln im Sand und Matsch, Farberleben beim Malen, beim Kochen helfen, auf Geräusche lauschen beim Waldspaziergang, Feuer machen, Höhlen bauen, Tiere streicheln und füttern usw. Wichtig ist dabei das rechte Maß zwischen Reizarmut und Reizüberflutuna.

Vorbild und Nachahmung

In der frühen Kindheit wirkt vor allem das, was Erwachsene den Kindern vorleben. Ermahnungen oder Erklärungen helfen wenig. Da gilt in besonderem Maße, was Karl Valentin einmal (sinngemäß) sagte: "Wir können unsere Kinder erziehen, wie wir wollen, am Ende machen sie uns doch alles nach."







Bildschirmmedien hemmen die gesunde Entwicklung

Übermäßiger Gebrauch von Smartphone, Fernsehen und Computer

Sobald ein Mensch sich mit seinem Smartphone beschäftigt, ist er von seiner unmittelbaren Umgebung weitgehend isoliert. Deswegen ist ja auch das Telefonieren während des Autofahrens gesetzlich verboten. Eine mit dem Handy telefonierende oder chattende Mutter ist zwar leiblich bei ihrem Kind, aber seelisch ganz "woanders". Die Beschäftigung mit dem Gerät schiebt sich als Keil zwischen Mutter und Kind. Ihre Beziehung ist für eine Weile weitgehend unterbrochen. Ein Ähnliches gilt, wenn im Hintergrund der Fernseher läuft. Untersuchungen zeigen, dass dann der sprachliche Austausch abnimmt und auch das Spiel der Kinder unkonzentrierter und fragmentierter wird.2 Handy-, TV- und PC-Zeiten der Eltern sind vom Kind her gesehen "bezie-

hungslose" und "sprachlose" Zeiten. Sie gehen dem Aufbau und der Pflege der stabilen Eltern-Kind-Beziehung verloren.

Beim Konsum von Bildschirmmedien ist Folgendes der Fall:

- Der Mensch sitzt, d.h. er reduziert seine leiblichen Bewegungen auf ein Minimum.
- Von allen Sinnen werden nur Auge und Ohr angesprochen.

Je länger also ein Kind fernsieht, desto weniger Zeit hat es, um seine Motorik auszubilden. Die Aktivität der Sinne wird auf Ohr und Auge reduziert, d. h., die Augen werden übermäßig beansprucht (Reizüberflutung), die anderen Sinne kommen zu kurz; die sensorische sowie die sensomotorische Integration wird behindert. Die eigene Fantasietätigkeit wird nahezu völlig ausgeschaltet. Das alles zusammen beeinträchtigt die gesunde Entwicklung des kindlichen Gehirns.



Eigene Fantasie entwickeln, ist Nahrung für die seelische Entwicklung des Kindes.

"Eine Kindheit ohne Computer ... ist der beste Start ins digitale Zeitalter." Gerald Lembke / Ingo Leipner

Empfehlungen zum Umgang mit Medien in der frühen Kindheit

Keine Bildschirmmedien unter vier Jahren.

Es fördert die Entwicklung des Kindes, wenn in den ersten vier Lebensjahren das Kind keinen Bildschirmmedien ausgesetzt ist – auch nicht "passiv", denn TV und Co. beeinträchtigen vor allem die Sprach- und Bewegungsentwicklung.

Vor- und Grundschulzeit: je weniger, desto besser

Im Kindergartenalter und in der beginnenden Schulzeit – und auch darüber hinaus – gilt: Je weniger ferngesehen wird, desto besser. Kinder sollten vor allem nicht regelmäßig fernsehen, um (schlechte) Gewohnheiten zu vermeiden.

Keine Bildschirmgeräte im Kinderzimmer

Wenn Kinder in ihrem Zimmer über ein eigenes Fernsehgerät verfügen, dann schauen sie im Durchschnitt pro Tag mehr als eine Stunde länger fern als ihre Altersgenossen.³ Gleiches gilt für Spielkonsolen, PCs, Tablets etc. Dazu weiter unten mehr.

Gemeinsam Filme aussuchen

Wenn Kinder einen Film anschauen möchten, dann ist es für sie hilfreich, wenn dieser gemeinsam mit dem Erwachsenen zielgerichtet ausgesucht wird.

Kinder vor dem Bildschirm nicht alleine lassen

Häufig sind Filminhalte für Kinder unverständlich oder wirken emotional belastend. Deshalb hilft es ihnen, wenn sie Filme mit einem Erwachsenen zusammen anschauen. Wenn gemeinsam ferngesehen wird, können die Erwachsenen ihren Kindern bei dem Verständnis der Zusammenhänge und der Beurteilung der Inhalte helfen.

Erfahrungen

Petra (29) erzählt: "Es schlich sich von alleine ein, dass unser ältester Junge (3 Jahre) auf einmal jeden Abend eine 20-minütige Folge einer Serie auf DVD anschaute. Als die jüngere Schwester dann auch diese Gewohnheit annahm, hatten wir jeden Abend Geschrei, weil sie weiterschauen wollten. Das ging uns ziemlich auf die Nerven. Dann entschlossen wir uns, das rigoros zu ändern und das abendliche Fernsehschauen auf das Wochenende zu reduzieren und zudem nur noch am Nachmittag, nicht mehr unmittelbar vor dem Schlafengehen. Wir haben dann stattdessen aus Kinderbüchern vorgelesen. Die Umstellung der Gewohnheit war gar nicht so schwer, wie wir dachten. Mit der jetzigen Regelung kommen wir alle gut zurecht."



Erfahrungen

Anja (35) erzählt: "Mein damals fünfjähriger Sohn kam eines Tages nach Hause und wollte auch einmal einen Film sehen, so wie er es von seinen Freunden kannte. Wir hatten nämlich keinen Fernseher zu Hause und schauten auch keine Filme, als er klein war. Also haben wir an einem Samstag die Couch hergerichtet, den Laptop davor aufgestellt und schauten in aller Ruhe zusammen einen Kinderfilm an. Ich habe manches auch kommentiert. damit er die Handlung versteht. Im Schnitt schauen wir uns seitdem einmal im Monat gemeinsam einen Film an. Grundregel: nur am Wochenende. Mein Sohn ist mit dieser Regelung zufrieden und ich auch, denn er kann stundenlang alleine oder auch mit Kameraden fantasievoll spielen und hat so viel Zeit für seine eigenen Ideen."

Von Bildschirmspielzeug ist abzuraten

Die Fixierung auf den kleinen Bildschirm und die gleichförmige Handhabung der virtuellen Bilder durch Tippen oder Wischen unterbindet die differenzierte Ausbildung der Feinmotorik der Hände und schränkt die Sinneserfahrungen ein. Die von solchem Spielzeug oft ausgehende Mobilfunkstrahlung kann die Gesundheit der Kinder auf Dauer ernsthaft gefährden.

Kein Handy oder Smartphone in Kinderhand

Ein Handy oder Smartphone hat in Kinderhänden nichts verloren, denn die Mikrowellenstrahlung, die von diesen Geräten ausgeht, wenn sie mit dem Netz verbunden sind, birgt für Kinder ein besonderes gesundheitliches Risiko (weitere Informationen im Abschnitt "Mobilfunk", S. 32).

Keine Spielkonsole

Dem Kind eine eigene Spielkonsole zu schenken, ist vom pädagogischen Gesichtspunkt aus gesehen eine schlechte Idee. Denn die virtuellen "Spiele" verdrängen tendenziell die realen selbst erdachten Spiele und die Versuchung, doch länger zu spielen, als die Eltern erlaubt haben, ist in diese "Spiele" sozusagen "eingebaut".

Hörbücher in Maßen

Auch Hörbücher sind nur in geringen Maßen zuträglich, vor allem ist darauf zu achten, dass sie nicht nur als Geräuschkulisse dienen, sondern dass die Kinder dabei aufmerksam zuhören.

Zusammenfassend und zugespitzt formuliert ist das medienpädagogische Motto für die erste Kindheit: Die spätere Medienkompetenz des Jugendlichen wurzelt in einer frühkindlichen Medienabstinenz.





Vorschläge für eine aktive, vorbereitende Medienerziehung im Vorschulalter

Vorlesen ist gut, Erzählen aber auch Der sachgerechte Umgang mit Medientechnologien setzt nicht technologische Fähigkeiten voraus, die in der frühen Kindheit entwickelt werden. Es ist deshalb wichtig, dass in der Kindheit die Sprachfähigkeit und die Kreativität geschult werden; die Pflege der verbalen Kommunikation hat also einen besonderen Stellenwert

Alle Kinder haben Freude daran, wenn ihnen Mutter oder Vater eine selbst erfundene Geschichte erzählen. Daher der Rat: "Trauen Sie sich etwas zu - erzählen Sie Ihre Geschichte!" Man kann sich auch über gemeinsam betrachtete Bilder in Bilderbüchern unterhalten. Das Vorlesen von Kinderbüchern ist ebenfalls sehr zu empfehlen; es ist die erste Stufe der direkten Medienpädagogik.

Basteln, Malen, Plastizieren, Gestalten von Kalendern, Bilderbüchern, Collagen, Fotoalben etc. Das schult die Kreativität, die Kinder können produktiv tätig sein. Sie erleben sich als Könner, was sich positiv auf ihr Selbstvertrauen auswirkt. Das wiederum ist eine wichtige

Voraussetzung für die Entwicklung eines standfesten und widerstandsfähigen Charakters, der später einmal technische Medien kreativ und kritisch nutzen kann.

Singen, Tanzen, Rollenspiel, (Puppen-)Theaterspiel

Auch in diesen schöpferischen, produktiven, die Umgebung mitgestaltenden Betätigungen wird Selbstwirksamkeit und Sozialkompetenz geübt. Erlebnisse des Alltags können verarbeitet werden. Auf elementare Weise erlebt das Kind, wie etwas hervorgebracht werden kann, was sich andere Menschen dann anschauen.

Insgesamt kann festgehalten werden, dass es sinnvoll ist, der Produktion, also der Eigentätigkeit vor der Rezeption den Vorrang zu geben, denn das Verständnis für Produkte wird erleichtert, wenn man selbst an Herstellungsprozessen beteiligt war.



Kindheit

Wenn mit dem Zahnwechsel die erste Lebensepoche beendet ist, verlagert sich der Entwicklungsschwerpunkt des Kindes.

Die Strukturbildung des Nerven-Sinnes-Systems ist weitgehend abgeschlossen. Der eigene Leib wird nun recht gut beherrscht. Der Entwicklungsschwerpunkt geht auf den Erwerb von Kulturfähigkeiten über: schwimmen, schreiben und lesen, ein Instrument beherrschen lernen, mit Werkzeugen umgehen können, Skateboard fahren usw.

Das Kind beginnt mehr und mehr, seinen seelischen Innenraum auszubilden. Es hat jetzt gleichermaßen ein Bedürfnis nach Welterfahrung und (immer noch) nach Schutz durch Erwachsene. Es sucht erwachsene Menschen, denen es vertrauen kann, zu denen es aufschauen kann und durch die es die Welt kennen- und verstehen lernt.

Wie alle Menschen haben Kinder starke Bedürfnisse. Dazu gehören:

- Soziale Bindungen erleben und sich wahrgenommen fühlen,
- sich gebraucht fühlen, anerkannt werden, Verantwortung tragen dürfen und können,
- selbst tätig sein dürfen,
- etwas lernen, die Welt erfahren können, kleinen und großen Abenteuern begegnen,
- das Leben als sinnvoll erleben.

All diese Bedürfnisse sind berechtigt und ihre Befriedigung hilft, ein gutes Selbstwertgefühl zu entwickeln. Das trägt sehr zu einem kompetenten Umgang mit Medien bei, denn eine der großen Versuchungen durch technische Medien besteht darin, dass man mit ihrer Hilfe viele dieser Bedürfnisse ersatzweise und damit nur scheinbar befriedigen kann.

Für ein selbstbestimmtes Leben ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche lernen, wie sie ihre Bedürfnisse auch ohne technische Hilfsmittel im realen Leben befriedigen können.

Anregungen zur Unterstützung der gesunden Entwicklung

Die Pflege der Beziehung zu den Kindern erfordert von den Erwachsenen Klarheit und Zeit. Dabei kommt es nicht so sehr auf die Menge der mit dem Kind verbrachten Zeit an, sondern vor allem auf die Qualität des Zusammenseins: Wenn nur wenig möglich ist, dann sollte die wenige Zeit für eine intensive Begegnung genutzt werden.

Für gemeinsame Tätigkeiten bieten sich solche an, die sowieso gemacht werden müssen, wie zum Beispiel Kochen, Wäsche zusammenlegen, Straße fegen etc.; dabei lernen Kinder nebenbei eine Menge lebenspraktischer Handlungsabläufe und gewöhnen sich auch daran, selbst-



ständig kleine Verpflichtungen verantwortlich zu übernehmen.

- Statt die Kinder während der Essenszubereitung vor den Bildschirm zu setzen, damit man selbst "schnell kochen" kann, könnten auch schon 3- und 4-jährige Kinder Käse reiben, Salat waschen oder Gemüse schneiden; dann fühlen sie sich gebraucht und üben nebenbei ihre feinmotorischen Fähigkeiten.
- Wenn für etwas ältere Kinder die Möglichkeit besteht, den Nachbarn oder den Großeltern etwas zu helfen, sei es einkaufen, Rasen mähen oder den Hund ausführen, ist das eine schöne Möglichkeit, den sozialen Horizont zu erweitern und Anerkennung zu erhalten.
- Alles praktische Tun führt, je besser es geübt und gekonnt wird, zu dem das Selbstbewusstsein stärkenden Gefühl: "Ich kann etwas!"
- Jedes Kind genießt es, wenn mit ihm gebastelt wird, wenn es Geschichten vorgelesen bekommt (wenn es bereits lesen gelernt hat, kann man sich auch mal abwechseln), wenn man beim Spazierengehen etwas sammelt, das man hinterher zu Marmelade, einem Mobile oder einem Mosaik verarbeiten kann, wenn man zusammen (draußen wie drinnen) Spiele spielt und vieles andere mehr.

Bei der Bedürfnisbefriedigung ist allerdings zu beachten, dass es nicht darum geht, "kleine" Bedürfnisse immer gleich zu bedienen. Im Gegenteil: Es ist wichtig, dass sich Kinder Frustrationstoleranz erwerben, damit sie später nicht gleich bei jeder kleinen Widrigkeit des Lebens zu einer Ersatzbefriedigung greifen. Kinder müssen lernen, Bedürfnisse aufzuschieben. Es muss z. B. nicht jederzeit und überall Essen und Trinken greifbar sein, und auch nicht jederzeit ein Erwachsener zum Spielen oder Vorlesen verfügbar sein.

Das Erlebnis, steigenden Anforderungen gewachsen zu sein, ist ein sehr wichtiger Aspekt in der Erziehung zur Eigenständigkeit. Kinder müssen erleben, wie man beispielsweise beim Sport oder Musikmachen immer besser werden kann, und dass man im realen Leben ein höheres "Level" erreicht hat. Vielleicht darf bzw. soll das 7-jährige Kind mal alleine Pudding kochen, das 10-jährige den Pizzateig herstellen und das 14-jährige ab und zu eine ganze Mahlzeit für die Familie kochen.

Es ist sehr sinnvoll, das Kind dabei zu unterstützen, Freundschaften zu pflegen, Sport zu treiben und ein Musikinstrument spielen zu lernen. Sportvereine und Jugendmusikschulen bieten für Kinder interessante Möglichkeiten an. Auch wenn es



überraschen sollte: Solche Aktivitäten haben auch eine suchtpräventive Wirkung. Denn durch ein vielfältiges Engagement lernt das Kind, sich im Leben zu verankern, und das schützt vor der Versuchung, im "Virtuellen" nach scheinbarem Ersatz zu suchen.

Zuletzt sei auf ein Bedürfnis hingewiesen, das wenig bis gar nicht als solches wahrgenommen wird, aber unsere heutige Zivilisation deutlich prägt: das Bedürfnis nach Bildern. Rudolf Steiner wies darauf hin, dass dem als eigentliches Bedürfnis die Sehnsucht nach eigenen inneren, imaginativen Bildern zugrunde liegt. Auf die Befriedigung dieses Bedürfnisses zielt die gesamte Foto- und Filmindustrie ab.

Die Fähigkeit, sich eigene Bilder zu schaffen, macht Kinder stark, weil sie dadurch beweglich werden und sich auf neue Gegebenheiten einstellen können. Selbst geschaffene Fantasiebilder stärken das Autonomiegefühl, im Gegensatz zu den vorgegebenen Bildern, die von der Industrie geliefert werden. Die Förderung aller künstlerischen Tätigkeiten trägt dazu bei, dass sich die Urteilsfähigkeit in Bezug auf Bild- und Tonproduktionen ausbildet.

Erfahrungen

Johanna (35) erzählt: "Unsere drei Jungen (2, 5 und 8 Jahre) wachsen beinahe ohne Fernsehen auf. In unserem Wohn- und Esszimmer gibt es kein TV-Gerät. Wir haben im Keller ein Elternwohnzimmer, in dem ein Fernseher steht. Für unsere Kinder bedeutet das, dass in ihrem alltäglichen Leben das Medium nicht vorhanden ist. Außerdem sind wir Vorbilder, die vielfältige Dinge im Haus erledigen, aber Fernsehen gehört nicht dazu. Das bedeutet aber nicht, dass unsere beiden großen Kinder nicht wüssten, dass es das gibt. Zu raren Gelegenheiten gibt es "Kinoabende", bei denen mindestens ein Elternteil gemeinsam mit den beiden älteren Jungen einen Film schaut. Es ist uns wichtig, dass die Kinder nichts allein schauen. Unsere Kinder fragen sehr selten danach, ob sie etwas schauen dürfen. Sie haben erfahren, dass alles im Leben seine Zeit hat und das tägliche Vorlesen von Büchern ebenso aufregend und erfüllend sein kann."

Medien in der beginnenden **Schulzeit**

Die Euphorie über die grandiosen Möglichkeiten der Informationstechnologien trieb den Medienbegriff in die Einseitigkeit. Durch den Computer als neues Medium vergaß man, dass bereits die Schrift ein Medium ist. Es wird übersehen, dass die Beherrschung der Schrift die unerlässliche Basis ist, auf der alle anderen Kompetenzen bezüglich der Informationstechnologien aufbauen. Wer nicht gut schreiben und lesen kann, kann das Internet praktisch kaum nutzen. Indem man also die Kinder in das Schreiben und Lesen einführt, beginnt die direkte Medienpädagogik. Vor aller Computerkompetenz liegt die Schriftkompetenz. Das bedeutet, dass man in den ersten Schuljahren den Kindern dabei hilft, ein aktives Verhältnis zu Büchern auszubilden.

Müttern und auch Vätern ist wärmstens zu empfehlen, dass sie sich die Zeit zum regelmäßigen Vorlesen nehmen. Zu Beginn der Schulzeit helfen Eltern damit ihren Kindern, die unerlässliche Basis für die spätere kompetente Nutzung der Informationstechnologien zu legen – denn was nutzt z.B. Wikipedia, wenn man nicht richtig lesen kann?

Es gibt sehr viele gute Kinderbücher und es gehört auch zum Aufbau einer guten Allgemeinbildung, dass Kinder



wenigstens die bedeutendsten Kinderbuchautoren kennen.

Computer haben die Bücher nicht ersetzt, sondern sind hinzugekommen. Wenn man die Kinder zu früh auf den Umgang mit dem Computer spezialisiert - aus einem vermeintlichen Modernitätsanspruch heraus macht man sie letztlich für die Gesamtheit der Medien inkompetent.

Statistiken zeigen, dass die Lesekompetenz des einzelnen Kindes mit steigender Bildschirmnutzung schwindet. Kinder profitieren also viel mehr davon, wenn ihnen vorgelesen wird, wenn sie beim Lesen unterstützt werden, wenn sie gemeinsam mit den Eltern den Kosmos der guten Kinderbücher erobern dürfen.

Fazit: Das Buch ist bis zur Pubertät das beste Medium im Leben des Kindes, Fernsehen und Surfen im Internet sowie Computerspiele sind dagegen mit großer Vorsicht und in geringem Maße zu genießen und gehören von den Eltern gut reglementiert und begleitet.



Erfahrungen

Ernst (44) erzählt: "Als meine Tochter Rahel noch im Kindergarten war, hatte ich damit begonnen, ihr Märchen und kleine Erzählungen vorzulesen. Das machte uns beiden viel Spaß. Später wurde es dann zu einer festen Institution des Tages. Abends vor dem Abendessen nahmen wir uns eine halbe Stunde Zeit zum gemeinsamen Lesen, manchmal auch länger. Im Laufe der Grundschuljahre lasen wir viele Klassiker der auten Kinderbuchliteratur: Otfried Preußler, Selma Lagerlöfs Nils Holgerson, Erich Kästner, Astrid Lindgren usw. Manchmal wurde auch nicht vorgelesen, weil Rahel über etwas sprechen wollte, was ihr Kummer machte oder was sie mir unbedingt erzählen wollte. Im Rückblick glaube ich, dass das ein wichtiger Baustein für ihre Entwicklung war, der auch manche schwierige Erfahrung, die sie in der Familie machen musste, ausgeglichen hat."

Tipps zum Umgang mit elektronischen Medien

- Auch in der Schulzeit sind Fernseher, Computer und sonstige elektronische Medien aus den Kinderzimmern fernzuhalten. Ansonsten erhöht sich die durchschnittliche Verweildauer allein vor dem TV-Gerät beträchtlich.4
- Eine deutliche Begrenzung der Fernsehzeit von 30 bis maximal 45 Minuten pro Tag ist angeraten das aber auch nicht regelmäßig an jedem Tag. Verbringt ein Kind mehr als 5 Stunden wöchentlich vor dem Bildschirm, wird die Ausbildung der Lese- und Rechenfähigkeit beeinträchtigt.5
- Wenn sich das Kind bereits angewöhnt hat, zu viel Zeit mit Bildschirmmedien zu verbringen, dann kann man nach interessanten Ersatzangeboten suchen, beispielsweise Puzzle, Basteleien oder gemeinsame Unternehmungen, Wanderungen, Freunde besuchen, Spielenachmittage oder Lesen. Dafür müssen Eltern unter Umständen ihren eigenen Alltag – so weit das möglich ist - umstrukturieren, indem sie größere Aufmerksamkeit auf gemeinsame Aktivitäten legen.
- Die Altersfreigaben für Filme stellen keine pädagogischen Empfehlungen dar, sondern nur eine un-

terste Altersgrenze. Man kann durchaus jeweils drei Jahre dazuaddieren, wenn man mit dem Kind zusammen einen Film ansehen will.

- Altersfreigaben für Computerspiele (USK) enthalten keine Angaben zum Suchtpotenzial eines Spiels. So sind beispielsweise die meisten Glücksspiele, in denen kein echtes Geld eingesetzt wird, wie Online-Poker, ab 0 Jahren freigegeben, aber für Kinder nicht geeignet.
- Die Nutzung eines Computers und vor allem des Internets sollte nicht ohne Begleitung eines Erwachsenen erfolgen, mit dem sich das Kind über die aufgerufenen Inhalte austauschen kann.
- Wenn gelegentlich keine Begleitung möglich ist, ist es gut, wenn für das Kind ein eigenes Benutzerkonto mit einer speziellen Filtersoftware eingerichtet ist. Damit können die aufrufbaren Inhalte vorher ausgewählt und auch eine technische Zeitbegrenzung in den Benutzereinstellungen festgelegt werden. Wenn man ein Zeitkontingent für die Woche vorgibt, können besonders ältere Schulkinder (ab 12 Jahre) lernen, die zur Verfügung stehende Zeit sinnvoll einzuteilen.



Es gibt speziell für Kinder im Internet eingerichtete Surfräume, die nur geeignete Inhalte zur Verfügung stellen, beispielsweise: www. fragfinn.de, www.kinderserver-info. de. Man kann mithilfe der Schutzsoftware eine "Whitelist" vorgeben, d.h. eine Liste von Webseiten, die für Kinder geeignet sind und die das Kind aufrufen kann. Jugendgefährdende Inhalte werden durch diese Software ausgeschlossen.



Zusammenfassung

Computer- und Internetnutzung sollte nur in Begleitung Erwachsener oder wenigstens über eine eingerichtete und funktionierende Schutzsoftware stattfinden.

Anregungen für eine vorbereitende Medienarheit im frühen Schulalter:

- Ein Daumenkino zusammen mit dem Kind basteln und darin eine Geschichte erzählen.
- Schattenspiele, Kasperletheater, Theaterspiele mit den Kindern veranstalten.
- Geschichten erzählen und als kleines "Buch" aufschreiben.
- · Hörspiele ausdenken und aufzeichnen.
- Mit Kindern Filme anschauen und mit ihnen darüber sprechen.

Erfahrungen

Achim (36) berichtet: "Wir haben keinen Fernseher mehr, aber einen Beamer und eine große Leinwand, die wir bei Bedarf ausrollen. Wenn die zwei älteren Kinder einen Film anschauen wollen, dann suchen wir auf dem PC gemeinsam aus, was wir sehen wollen, und schauen uns das dann zusammen an. Die Jüngste, die gerade 2 Jahre alt geworden ist, schaut nicht mit. Wir sorgen dafür, dass sie während dieser Zeit in Ruhe spielen kann. Entweder ist meine Frau mit ihr zusammen und ich bei den Älteren oder umgekehrt: Ich unternehme etwas mit der Kleinen und meine Frau schaut sich mit den beiden Älteren den Film an."

> "Es hat sich gezeigt, dass uns allein mit der Aufrüstung der elektronischen Medien nicht geholfen ist. Nur mit verstehendem Lesen wird aus Information Wissen, aus Text Sinn, aus einer Datei ein Urteil." LUDWIG ECKINGER (VON 1993 BIS 2009 BUNDES-VORSITZENDER DES VERBANDES BILDUNG UND ERZIEHUNG)



Jugendzeit

Die körperlichen Veränderungen prägen den Beginn der Pubertät. Der Wachstumsschub, die Veränderung der Stimmlage und die Geschlechtsreife fallen besonders ins Auge.

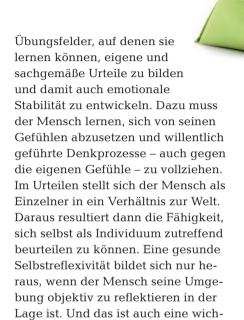
Mit der leiblichen Entwicklung geht eine seelische Entwicklung einher. Das kindliche Erleben löst sich aus seiner bisherigen sozialen Geborgenheit heraus und sucht seine eigene Verwurzelung in der Welt. Das ist ein langer Prozess, der sich über viele Jahre hinzieht. Dabei haben die Jugendlichen eine Reihe von Entwicklungsaufgaben zu bewältigen.

Die vielleicht wichtigste Aufgabe ist die Herausbildung und der Aufbau einer Identität. So wie das Kleinkind lernen musste, aufrecht zu gehen, muss der Jugendliche jetzt im Seelischen seinen eigenen Standpunkt finden und im Leben behaupten lernen.

Eine weitere Entwicklungsaufgabe des Jugendlichen ist, soziale Beziehungen aufzubauen und den damit einhergehenden Verantwortungen gerecht zu werden. Daran schließt sich die Herausforderung, in der bestehenden Gesellschaft den eigenen Ort zu finden und in vielfältiger Weise dialogisch mitzugestalten. Je besser ein Kind gelernt hat, die Sprache zu beherrschen, desto leichter wird ihm dies als Jugendlichem fallen.

Einer dritten Entwicklungsaufgabe des Jugendlichen liegt die menschliche Fähigkeit des Denkens zugrunde. Nur mithilfe des Denkens ist der Mensch in der Lage, über das Hier und Jetzt seiner Gegenwart hinauszugehen, zukünftige Vorhaben zu planen und Ideale zu verfolgen. Jugendliche entwickeln – vor allem gegen Ende der Jugendzeit - viele Ideale. In ihnen äußert sich ihr Lebenstraum, aus dem heraus sie die Frage nach dem Motiv ihres zukünftigen Lebens bewegen. Die Jugendlichen fragen sich, was sie in ihrem Leben erreichen wollen, aber auch, wie sie die Welt verändern können. Es stellt sich dann die praktische Frage, welche Ausbildung angestrebt werden soll und darüber hinaus, wie man die eigenen Lebensmotive realisieren kann. "Was ist mein Lebensmotiv und was muss ich tun, damit ich es verwirkliche?" so könnte man diese Grundfrage des Jugendalters formulieren, die oft weit bis in das junge Erwachsenenalter hinein bewegt wird.

Das Urteilsvermögen der Jugendlichen ist zunächst noch sehr an ihr Gefühlsleben gekoppelt und oft wenig von der Sache her bestimmt. Die ordnende Kraft der sachlichen Urteilsfähigkeit muss noch ausgebildet werden. Das ist vor allem eine Aufgabe der schulischen Pädagogik. Jugendliche brauchen Erfahrungs- und



Das Jugendalter ist eine Zeit der Selbsterkundung und des Erkundens von Grenzen. Der Jugendliche sucht nach Antworten auf die Fragen "Wer bin ich? Was kann ich? Wo will ich hin?". Zu Grenzerkundungen gehört das Überschreiten von Grenzen, zur Selbsterkundung gehört das Abgrenzen gegenüber dem Gewordenen und Gewohnten. Dazu gehört auch, dass das individuelle Urteil ausgebildet wird. Das zeigt sich in der Freude am Argumentieren und vor allem auch in der Freude am Widerspruch. Eltern und Lehrer erhalten hierbei mitunter

tige Voraussetzung für den Alltag mit

computergenerierten Plattformen aller

Art, wie sie das Internet bietet.

die – wenig erfreuliche – Rolle des "Sparringspartners", wenn Argumente auf ihre Überzeugungskraft und Tauglichkeit hin geprüft werden sollen. Auch im sozialen Miteinander kann es sein, dass die Grenzen der Toleranz getestet werden. Das Prinzip "Befehl und Gehorsam" kommt da an seine Grenzen, und es besteht die Gefahr, dass der innere Kontakt und das Vertrauen in die Erzieher verloren gehen, wenn diese die Bedürfnisse und Möglichkeiten der Jugendlichen falsch einschätzen. Es bleibt dem Erwachsenen die Aufgabe des Erziehens, die sich von der eines Freundes unterscheidet. Für den Bereich des Umgangs mit Medien gilt deshalb, dass Vereinbarungen sinnvoll sind, die die Interessen der Beteiligten und die zunehmende Selbstständigkeit des Jugendlichen berücksichtigen und die in sinnvollen Zeitintervallen auf ihre Tauglichkeit hin überprüft werden. Im Gespräch können da Fragen der Qualität "Was willst du? Welche Erfahrungen hast du gemacht? Passt das zu deinen Intentionen?" sehr hilfreich sein.

Erfahrungen

Phillip (23), Student, erinnert sich: "Als 13-Jähriger hatte ich meinen eigenen Computer, und ich interessierte mich vor allem für Flugsimulatoren. Ich war gleichzeitig gemeinsam mit einigen Schulkameraden Mitglied in einem Segelflugverein und verbrachte die Wochenenden auf dem Fluggelände. Die Faszination, die die Computersimulation auf Freunde ausübte, konnte aber nicht annähernd mit meinen realen Erfahrungen im Cockpit mithalten. Zudem lernte ich einiges über Funktechnik und Wetter, sowie durch die Werkstattarbeit viele handwerkliche Fähigkeiten. Auch Teamwork war stets gefragt."

An vielen Schulen haben wir bereits die Erfahrung gemacht, dass Urteile und Empfehlungen von Erwachsenen wegen des Verdachts "Die wollen uns nur den Spaß verderben" oder aufgrund mangelnder Sachkenntnisse der Erwachsenen abgelehnt werden, dass aber Ratschläge von älteren Schülern, die mitunter sogar weitergehend sind, akzeptiert werden. Vor diesem Hintergrund wurden mancherorts Medienscouts ausgebildet, die in jüngeren Klassen informieren, beraten und wertvolle Tipps geben. Das lässt sich auf den privaten Bereich übertragen, wenn man ältere Geschwister, Verwandte oder Freunde einbezieht.

Im Hinblick auf das Ziel "Medienmeister" statt "Medienknecht" zu werden, ist eine aktive Beschäftigung mit Medien sinnvoll, d.h., dass man Medieninhalte produziert statt bloß konsumiert. Nicht nur das Durchschauen der entsprechenden Produktionsgesetzmäßigkeiten, sondern auch die Möglichkeit, seiner eigenen Gedanken- und Gefühlswelt in vielerlei Medienformen virtuos Gestalt zu verleihen und sie auch vielen Menschen – z.B. in einer Radiosendung des Lokalfunks - mitzuteilen, tragen zur Medienmündigkeit bei. (s. Struwwelpeter 2.0, Abschnitt "Medien als Bildungsträger")

Auch wenn hier vor allem die Schule mit ihren pädagogischen Angeboten gefragt ist, können Eltern entsprechende Aktivitäten unterstützen oder anregen.

Was fördert die Entwicklung **Jugendlicher?**

Idealerweise ist die Schule ein Ort, wo Jugendliche viele Anregungen finden, um ihre Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Aber das ist nicht immer der Fall. Sie sind vielfach zu wenig oder nur einseitig gefordert. Deshalb ist es hilfreich, wenn sie beispielsweise in einem Sportverein, einem Chor oder Orchester oder vielleicht auch der freiwilligen Feuerwehr einen weiteren Ort finden, an dem sie Herausforderungen zu bewältigen haben und Erfolge erleben können.

Eltern tun gut daran, jede Gelegenheit zu unterstützen oder auch anzuregen, dass Jugendliche mit anderen sinnvolle gemeinsame Unternehmungen planen und durchführen. Das gilt z.B. auch für den Umgang mit einem Musikinstrument. Denn an ihm erweitern sie einerseits ihre Fähigkeiten und zugleich auch ihre Ausdauer im Üben.

Wenn Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben scheitern, dann ist die Gefahr gegeben, dass sie in den verschiedenen Angeboten des Internets einen scheinbaren Ersatz finden.

Medienpädagogik im Jugendalter

Wenn vom Elternhaus gesetzte Grenzen zu früh wegfallen, besteht die Gefahr, dass die Beschäftigung mit dem Internet – bei Jungen überwiegend wegen Onlinespielen - überhand nimmt und vernünftige Zeiten weit überschreitet. 10 Prozent aller 15-Jährigen sind laut einer Studie des kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen mehr als 4,5 Stunden täglich im Internet unterwegs. Das sind mehr 30 Stunden in der Woche.6 Diese Zeit fehlt den Jugendlichen, um die eigentlichen Entwicklungsaufgaben des Jugendalters gut zu bewältigen – dazu gehört auch die Aufgabe, sich eine möglichst gute und gründliche Schulbildung zu erarbeiten.

Wenn man den Eindruck hat, dass die Jugendlichen in der Schule in Bezug auf die Gefahren des Internets nicht weit genug aufgeklärt werden, sollte man das zu Hause thematisieren, ebenso die immensen Einflüsse der Werbung (auch im TV!) mit ihren nicht zu unterschätzenden Wirkungen.

Auch wichtig ist zu wissen, wie das soziale Umfeld mit Medien umgeht, deshalb ist der Austausch mit anderen Eltern sehr empfehlenswert. Auf



Elternabenden führt das natürlich immer wieder zu Diskussionen. Das Ideal ist, dass ein Konsens der gemeinsamen Handhabung bei den Eltern einer Klasse und Schule erreicht wird. In der Regel wird es allerdings nur bei einem Teil der Elternschaft zu einer gemeinsamen Haltung kommen. Damit ist aber auch schon etwas erreicht, denn so kann kein Kind sagen: "Alle anderen haben aber ..."

Elektronische Medien: Chancen und Gefährdungen

Gefährdung

Mit zehn bis zwölf Jahren vollzieht sich im kindlichen Umgang mit der Medienlandschaft ein deutlicher Wandel: das Internet und die sozialen Netzwerke werden interessant. Die angehenden Jugendlichen können zwar mit ihren Geräten oft virtuoser umgehen als Erwachsene, aber ihnen fehlt noch weitgehend die Fähigkeit, das, was sie im Internet finden, sachgemäß zu beurteilen. Die Risiken und Gefahren, die im Internet lauern, können sie nicht wirklich einschätzen. Dazu fehlen ihnen die Lebenserfahrung, die Abgrenzungsmöglichkeit und das Wissen. Darum brauchen Kinder und angehende Jugendliche die Hilfe der Erwachsenen.

Das Internetportal "safekids.co.uk" bringt die Gefährdung der Kinder auf



die kurze Merk-Formel: "CCCC" Content, Commerce, Contact, Culture,7 Man kann die Risiken so auflisten:

- Inhalte (Content) Rechtsradikalismus, Islamismus, Satanismus, Pornografie, Sekten aller Art, Magersuchtsforen. Suizidforen. Tasteless-Videos usw.
- Verführung (Commerce) Werbung, aggressives Marketing, Spam, Poker-Seiten, Erotik-Angebote, Betrug, Abzocke usw.
- Kontakte (Contact) Falsche Kontakte, Verführung, verbaler sexueller Missbrauch durch Pädophile, realer Missbrauch bei herbeigeführten physischen Kontakten.
- Illegales und Mobbing (Culture) Herunterladen illegal verbreiteter Musikdateien, Spiele, Programme und Filme sowie andere Verstöße gegen Urheberrechte, Herunterladen von Schadsoftware, Mobbing.

Eine weitere Gefährdung ist die Versuchung, die "Online-Zeit" immer mehr auszudehnen. Dies kann im schlimmsten Fall bis zur Onlinesucht führen. Nach einer Studie des KfN sind 4,7 Prozent der 15-jährigen Jungen und 0,5 Prozent der Mädchen suchtgefährdet und 3 Prozent der



Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen weisen in ihrer Onlinenutzung Suchtmerkmale auf.8

Wenn Kinder also mit der Nutzung des Internets vertraut gemacht werden, ist es wichtig, dass sie die Grundregeln und Vorsichtsmaßnahmen vermittelt bekommen, die sie für eine sichere Nutzung des Internets brauchen, und außerdem auch erfahren, wie man sinnvoll im Internet sucht.

Das Grundziel ist dabei, dass Kinder lernen, ein "Medialitätsbewusstsein" zu entwickeln. Das bedeutet: Kinder müssen verstehen, dass sie mit dem Internet eine mediale Konstruktion betreten, die sich von der realen Lebenswelt unterscheidet, aber dennoch gravierende Rückwirkungen auf den Alltag haben kann. Deshalb gibt es Grundregeln, die man im Netz beachten muss.

Neben den rechtlichen Aspekten (Genaueres siehe "Internet und Recht – Informationen für Eltern") müssen Kinder auch erfahren, was Cyber-Mobbing ist und wie man sich dagegen wehren kann. Sie müssen sich aber auch vor falschen Annäherungsversuchen durch Cyber-Grooming von Pädophilen schützen können.

Chancen

Das Internet enthält nicht nur Gefahren, sondern bietet auch schier unerschöpfliche Möglichkeiten der Information an. Aber auch das muss gelernt werden, wie man sich diese Chancen sinnvoll erschließt und nutzt.

- Dazu gehört in erster Linie, dass die Jugendlichen lernen, mit Suchmaschinen sinnvoll umzugehen, sich an produktiven Kommunikationen zu beteiligen und auch Internetangebote kompetent mitzugestalten, z.B. Wikipedia.
- In zweiter Linie müssen Jugendliche Kriterien haben, um die Vertrauenswürdigkeit einer gefundenen Internetseite beurteilen zu lernen.

Diese Urteilsfähigkeit zu entwickeln, ist ein langer Prozess, der sich bis zum Ende der Schulzeit hinzieht und sich im Erwachsenenalter fortsetzt. Die Schule kann im Wesentlichen nur die Urteilsfähigkeit mit den Schülerinnen und Schülern üben sowie Informationen und Beratungen anbieten. Bei der Beachtung der angeratenen Vorsichtsmaßnahmen im alltäglichen Leben mit sozialen Netzwerken sind in erster Linie die Eltern gefragt, aber auch Verwandte und Freunde.

Empfehlungen für Computer, Smartphone und Tablet zu Hause

Computer und Internet sind außerordentlich praktische Arbeits- und Kommunikationswerkzeuge für Schüler der oberen Klassen, für Studenten und für alle Erwachsenen. Ein 5-jähriges Kind hat dagegen im Internet nichts verloren.

Zwei 16-jährige Mädchen, welche die Aufgabe hatten, einmal aufzuschreiben, zu welchen Vorsichtsmaßnahmen sie 12-jährigen Kindern im Umgang mit dem Internet raten würden, schrieben am Ende ihrer (langen) Liste: "Du bist erst zwölf, eigentlich brauchst du noch gar kein Internet." Tatsächlich ist auch noch ein 10-jähriges Kind von den Strukturen und Inhalten des Internets völlig überfordert. Es ist nicht angebracht, das Internet zu verteufeln, aber Eltern müssen sich darüber im Klaren sein, dass ein Internetanschluss nicht nur freien Zugang zu sehr vielen sinnvollen Informationen bietet, sondern, wie ein Jugendkoordinator der Polizei einmal sagte, "auch zu allem Schmutz dieser Welt".

Für den häuslichen Umgang der Kinder mit Computern kann man die folgenden Empfehlungen geben:

- Keinen eigenen Computer im Kinderzimmer. Den PC an einem "öffentlichen" Ort aufstellen. Beispielsweise im Flur oder Wohnzimmer, sodass man im Vorbeigehen sehen kann, was das Kind am PC macht.
- Keine Administratorrechte am PC für das Kind.
- Mit Kindern im Gespräch bleiben. Interesse aufbringen für das, was Kinder im Internet erleben, mit wem sie wo im Internet kommunizieren, welche Spiele sie spielen.
- Von Kindern lernen. Eltern kennen sich häufig weniger gut im Umgang mit Geräten und Programmen aus als ihre Kinder. Das kann man nutzen, um sich von den Kindern helfen zu lassen.
- Altersangaben unbedingt einhalten. Viele Spiele (vor allem auch gewalthaltige) sind für die seelische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen schädlich. Bei Jugendlichen gilt es als besonders "cool", Spiele zu spielen, für die sie noch zu jung sind. Für Eltern besonders wichtig: Die Altersangaben erfolgen nicht nach pädagogischen oder entwicklungspsychologischen Gesichtspunkten; man kann deshalb getrost einige Jahre dazuzählen.

- **Schutz, nicht Big Brother.** Es geht nicht darum, die Kinder zu überwachen, sondern sie vor Gefahren, denen sie noch nicht gewachsen sind, zu schützen.
- Vorbildfunktion bedenken. Der eigene Umgang mit Computern, Smartphones usw. wirkt auf die Einsicht der Kinder stärker als alle Belehrungen.
- Zeitliche und inhaltliche Vereinbarungen treffen. Das hilft Konflikte und zermürbende Diskussionen zu vermeiden. Gemeinsam vereinbarte Familienregeln sind sehr zu empfehlen.
- Technische Hilfsmittel einsetzen. Es kann eine Hilfe sein, Softwareprogramme zu installieren, die vorgeben, welche Seiten Kinder im Internet aufrufen können und welche nicht. Informationen zu Kinder- und Jugendschutzsoftware findet man z.B. bei www.fragfinn.de, www.jugendschutzprogramm.de
- Sich regelmäßig fortbilden. Man kann eine Weiterbildung beispielsweise im Rahmen von Elternabenden erbitten. Auch im Internet findet man Informationsmaterial für Eltern, beispielsweise bei www.klicksafe.de, www.digitalehelden.de.



"Alles große, das in der Welt vollbracht wurde, spielte sich zuerst in der Fantasie eines Menschen ab, und wie die Welt von morgen aussehen wird, hängt zum großen Teil vom Maß der Einbildungskraft jener ab, die heute lesen lernen." ASTRID LINDGREN

Mobilfunk

Internet und Mobilfunk entwickelten sich seit dem Beginn der 1990er-Jahre parallel. Mit der Entwicklung des Smartphones sind die mobilen Geräte an das Internet angeschlossen. Das eröffnet einerseits viele Möglichkeiten, birgt aber besonders für Kinder Risiken.

Zuerst ist das gesundheitliche Risiko durch die hochfrequenten elektromagnetischen Felder zu nennen. Bereits ab den 1930er-Jahren wurde beobachtet, dass der Aufenthalt in hochfrequenten Feldern, wie sie beispielsweise Radarstationen abgeben und von heutigen Mobilfunkgeräten genutzt werden - bedenkliche gesundheitliche Folgen haben kann. Mit der Ausbreitung der Mobilfunknetze kamen weltweit diese Folgen immer mehr zum Vorschein. Man fasst sie gegenwärtig unter dem Namen Mikrowellensyndrom zusammen:

- Störung des gesunden Schlafes,
- Kopfschmerzen,
- Ohrgeräusche und Schwindel,
- innere Unruhe, Gereiztheit, Nervosität.
- Appetitverlust, Übelkeit,
- Erschöpfung, bereits morgens beim Aufstehen fühlen sich die Menschen müde und zerschlagen,
- · depressive Tendenzen im Sinne einer Erschöpfungsdepression,
- · Konzentrationsstörungen und Störungen vor allem des Kurzzeitgedächtnisses,



- Verhaltens- und Lernstörungen bei Kindern.
- Herz-Kreislauf-Probleme wie Herzrhythmusstörungen oder Bluthochdruck.

Bis heute zeigen viele Studien, dass sich auch Auswirkungen auf die Gehirnfunktionen beobachten lassen (Veränderungen im EEG, Blut-Hirn-Schranke öffnet sich). Auch sind deut-

Erfahrungen

Tobias (20), Student, berichtet: "Im letzten Sommer verlor ich beim Tanzen auf einem Musikfestival mein Smartphone. Da sich mein Zweitgerät zusammen mit einem Freund in Amerika befand, nahm ich zunächst einmal mit einem schlichten Handy vorlieb, das lediglich Telefonieren und Simsen erlaubt. Ich entdeckte neu das Festnetztelefon und die Möglichkeit, WhatsApp auf dem Computer so zu installieren, dass es nicht permanent aktiv ist. Ich stellte fest, dass ich nichts vermisse und dass mein Leben deutlich entspannter ist, weil ich nur zu bestimmten Zeiten Nachrichten lese und nicht alle paar Minuten abgelenkt werde. Auch die Konzentration auf mein Studium klappt deutlich besser. Das Angebot meiner Eltern, mir zum Geburtstag ein neues Smartphone zu schenken, lehnte ich ab und bin stattdessen stolzer Besitzer eines neuen Fahrrads."



liche Hinweise auf eine krebserregende Wirkung festgestellt worden. In Versuchen stellt man darüber hinaus auch eine Gene schädigende Wirkung der Mobilfunkstrahlung fest.9

Weltweit weisen zahlreiche Ärzteorganisationen auf die gesundheitlichen Risiken der Mobilfunktechnologie hin. Die Ärztekammer für Wien beispielsweise gibt zehn Tipps, wie man diese Risiken vermindern kann. 10

Zur gesundheitlichen Gefährdung kommt die Tatsache, dass sich die zwischenmenschliche Kommunikation verändert. Durch die mobilen Geräte ist die Möglichkeit einer weltweiten grenzenlosen Kommunikation gegeben, mit dieser geht allerdings die Versuchung einher, dass man sich fortwährend mit seinem Gerät beschäftigt. Etwa 88-mal pro Tag schaut ein durchschnittlicher Smartphone-Nutzer auf sein Gerät, etwa 53-mal bedient er eine Gerätefunktion. Das heißt, alle 18 Minuten beschäftigt sich ein Mensch mit seinem Mobilfunkgerät.11 Die Hinwendung zu einer Stimme aus dem Apparat hat tendenziell den Vorrang gewonnen gegenüber dem realen, im Hier und Jetzt anwesenden Mitmenschen. Die unüberlegte Nutzung der Mobilfunktechnologie beinhaltet das Risiko, dass man nicht bemerkt, wie die reale Kommunikation zu erodieren beginnt.

Es kann sich nicht darum handeln, Informationstechnologie wieder abschaffen zu wollen, sondern nur darum, kritische Aspekte bewusst wahrzunehmen und individuelle Gegengewichte zu setzen. Wenn Kinder mit im Haushalt leben, ist es wichtig, ihnen zu zeigen, wie man der Nutzung von Radio, TV, Internet, Mobilfunk usw. Zeiten der äußeren und inneren Ruhe entgegensetzt. Das gehört zum kompetenten Gebrauch moderner Kommunikationstechnologien dazu.

Dafür einige Tipps:

- Technikfreie Räume in der Wohnung einrichten; zum Beispiel das Kinderzimmer und das Schlafzimmer.
- Ruhezeiten für Smartphone, TV und PC (bestimmte Stunden am Tag oder vielleicht sogar einen ganzen Wochentag). Familien mit Kindern könnten beispielsweise das Motto aufstellen: "Sonntags sind Mama und Papa für die Kinder da!"
- Bei gemeinsamen Mahlzeiten bleiben die Geräte ausgeschaltet.
- Das Smartphone wird am Abend ins Handy-Hotel gelegt.

Fazit: Gerade in einer Zeit, in der hoch technisierte Kommunikationsmöglichkeiten allgegenwärtig sind, muss im buchstäblichen Sinne der real anwesende Mensch wieder wichtig werden.

Eltern stärken



Was will ich?

Wenn man seine Kinder in unserer medialisierten Zivilisation verantwortlich begleiten möchte, ist es unerlässlich, sich zuerst ein Bewusstsein darüber zu verschaffen, welche Medien welche Chancen und welche Risiken bergen.

Es kann hilfreich sein, das eigene Mediennutzungsverhalten - beispielsweise die ständige Erreichbarkeit – zu reflektieren.

Auf dieser Grundlage kann man sich darüber klar werden - möglichst mit dem Partner zusammen –, was man für sein Kind will. Was will ich ihm ermöglichen, wo setze ich Grenzen, wo gehe ich Kompromisse ein? Wenn man sich so einen Standpunkt erarbeitet hat, kann man Position beziehen – sowohl gegenüber den Kindern als auch gegenüber anderen Eltern und Großeltern usw.

Häufig haben Eltern Angst, dass ihr Kind nicht mitreden kann in der Peergroup, dass es zum Außenseiter wird, gar gemobbt wird, wenn es nicht über die neueste mediale Ausrüstung verfügt. Diese Angst ist durchaus berechtigt, weil es eben auch vorkommt. Je mehr ein Kind aber Selbstvertrauen entwickelt hat und alternative erfüllende Betätigungen zur Verfügung hat, desto weniger anfällig ist es für derartige Anfechtungen und umso

weniger Sorgen brauchen sich die Eltern machen.

Unter Umständen muss man sich in solche Konflikte einmischen, mit den entsprechenden Eltern Kontakt aufnehmen, die Situation im Elternabend ansprechen o. Ä., auf jeden Fall sein Kind unterstützen.

Sich gegenseitig unterstützen

Die eigenen Bemühungen werden enorm unterstützt, wenn man sich mit anderen Eltern zusammentut und gemeinsame Regeln aufstellt, zum Beispiel, dass bei gegenseitigen Besuchen nicht vor dem Bildschirm gesessen wird oder dass abends beim Schlafengehen kein Smartphone mit ins Zimmer genommen wird. Dem Argument der Kinder "Alle anderen dürfen aber!" wird damit der Boden entzogen. Überhaupt zeigen die Erfahrungen auf Elternabenden, dass fast immer mehrere Eltern da sind, die erzählen, dass ihr Kind behauptet: "Ich bin der Einzige, der ..."

Auch die gemeinsame Freizeitgestaltung mit anderen Familien kann für Kinder und Eltern attraktiv sein, bzw. die gegenseitige Abwechslung bei der Betreuung der Kinder beugt dem Sitzen vor dem TV oder Computer vor, wenn die Kinder andernfalls alleine zu Hause wären.



Kein Handy/Smartphone ohne vorherige Familien-Vereinbarung!

Oft sind Eltern im Nachhinein überrascht, wie ihr Sohn oder ihre Tochter in den Bann eines Gerätes, beispielsweise Smartphones, gezogen wird und wie der Umgang damit alle vernünftigen Maße sprengt, wenn er oder sie erst mal unbeschränkten Zugang hat.

Dabei erweist es sich als schwierig, im Nachhinein eingrenzende Regeln für die Kinder und Jugendlichen aufzustellen. Deshalb ist es empfehlenswert, sich vorher zu besinnen und entsprechende Absprachen zu treffen. Allerdings muss man sich als Mutter oder Vater sicher sein, dass man die Einhaltung der Regeln prüfen und die evtl. angedrohten Konsequenzen auch durchsetzen kann! Tipp: Gemeinsam aufgestellte Regeln und Konsequenzen für Kinder und Eltern sorgen für mehr Akzeptanz bei den Kindern.

Anregungen für eine solche Vereinbarung gibt die Internetseite: www.mediennutzungsvertrag.de.

Alles zu spät?

Und wenn es trotz allem guten Willen oder aufgrund von Unkenntnis doch so weit gekommen sein sollte, dass ein Kind oder Jugendlicher in ein besorgniserregendes Nutzungsverhalten gerutscht ist, ist es angesagt, sich als Eltern Hilfe zu holen. Sei es bei einer

Erziehungshilfestelle oder direkt bei einer Mediensucht-Beratungsstelle. Die örtlich nächstgelegene Beratungsstelle findet man unter: http://www. fv-medienabhaengigkeit.de/hilfefinden.html

Auch wenn es sehr mühsam und aufwendig sein kann, aus einer Gefährdungs- oder anfänglichen Suchtsituation wieder herauszukommen, so lohnt es sich auf jeden Fall, den Weg zu gehen, denn ein glückliches Leben kann nur in Unabhängigkeit, also in Freiheit geführt werden!

Erfahrungen

Ein Mathematiklehrer (53) berichtet: "Es war auf einer Klassenfahrt mit einer 10. Klasse. Während einer Pause kam ich mit zwei Schülern ins Gespräch über das Online-Rollenspiel World of Warcraft, das damals sehr beliebt war. Sie erzählten. dass sie beide sehr viel Zeit in dem Spiel verbracht hatten. Eigentlich seien sie spielsüchtig gewesen. Ihre Eltern haben dann viel Stress gemacht, damit sie damit aufhören. Mittlerweile hätten sie eingesehen, dass die Eltern recht hatten. ,Jetzt versuchen wir auch den Bernd aus der Parallelklasse, der mit uns gespielt hat, davon wegzubekommen' war ihre abschließende Bemerkung."

Internet und Recht -Informationen für Eltern

Mit wachsendem Urteilsvermögen verlangen die Jugendlichen nach genauen Erklärungen, warum bestimmte Verhaltensweisen rechtliche Auswirkungen haben können.

Im Fahrschulunterricht werden Jugendliche, die mit 17 Jahren den Führerschein erwerben, selbstverständlich mit den Gesetzen des Straßenverkehrsrechts vertraut gemacht. Genauso ist auch das Internet ein Raum, in welchem es gesetzliche Regeln gibt: die allgemeinen Gesetze zum Persönlichkeitsrecht, das Recht am eigenen Bild, das Urheberrecht und auch das Strafrecht. Die wenigsten wissen jedoch, welche Konsequenzen ein simpler "Mausklick" haben kann und wie sie sich von einem unerwünschten Kaufvertrag wieder lösen können. In sozialen Medien werden mitunter Bilder ausgetauscht, ohne Rücksicht auf die Belange der Beteiligten zu nehmen.

Recht auf informationelle Selbstbestimmung. Der Schutz von personenbezogenen Daten, z.B. vom Recht am eigenen Bild, von der E-Mail-Adresse, von der Handynummer, ist kein Selbstzweck, sondern wesentlicher Bestandteil des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts (Art. 2 Abs. 1, 1 Abs. 1 GG). Daraus leitet sich der Anspruch des Einzelnen auf informationelle Selbstbestimmung ab. Dies ist die Befugnis, selbst bestimmen zu können,

wann und in welchem Umfang man persönliche Lebenssachverhalte preisgeben möchte.

Was der Gesetzgeber unter "personenbezogenen Daten" versteht, ist in § 3 Bundesdatenschutzgesetz definiert. "Personenbezogene Daten" sind sog. Einzelangaben über persönliche oder sachliche Verhältnisse oder bestimmte oder bestimmbare Personen. Dies können schriftliche Aufzeichnungen sein, aber auch Fotos, Videos oder Tonaufnahmen. Verwendet man solche personenbezogene Daten unbefugt, also ohne Einwilligung (§ 4a BDSG) des Betroffenen, ist dies strafbar (§§ 43, 44 BDSG). Der Betroffene muss den unbefugten Umgang mit seinen Daten nicht hinnehmen, sondern kann u.a. Löschung der widerrechtlich gespeicherten Daten verlangen.

Internetstrafrecht. Heutzutage gelangt man über das Internet an zahllose Informationen. Dabei ist nicht immer leicht zu unterscheiden, wann eine Meinung geäußert und wann von Tatsachen gesprochen wird. Das Grundgesetz sieht das Recht auf freie Meinungsäußerung (Art. 5 Abs. 1 GG) als hohes Gut an. Allerdings ist dieses Recht nicht grenzenlos; zu beachten ist dabei die Wechselbezüglichkeit zwischen dem Schutz der persönlichen Ehre und dem Grundrecht der Meinungsfreiheit. Die Verbreitung



von Hass- oder Gewaltpropaganda über das Internet verstößt deshalb nicht nur gegen Interessen der Allgemeinheit, sondern verstößt auch gegen Rechte des Einzelnen und stellt eine Straftat (§ 130 StGB) dar.

Ganz allgemein gesprochen: für das Internet gelten keine Ausnahmeregeln, sondern die Gesetze "wie im richtigen Leben". Dies hat der Gesetzgeber an verschiedenen Stellen durch entsprechende Regelungen klargestellt. In § 184d StGB steht deshalb beispielsweise, dass auch derjenige nach §§ 184 bis 184c StGB (Verbreitung pornografischer Schriften) bestraft wird, der eine "pornographische Darbietung durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet".

Daneben hat der Gesetzgeber zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gewaltdarstellungen und pornoprafischen Inhalten im Internet das Jugendschutzgesetz und den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag erlassen.

Immer wieder werden über soziale Netzwerke auch Kettenbriefe versandt, bei denen dem Empfänger damit gedroht wird, ihm werde Unheil zustoßen, wenn er die Nachricht nicht umgehend an Freunde und Bekannte weiterleite. Der Weiterversand solcher Nachrichten kann strafrechtlich als Nötigung gewertet werden.

Ferner ist es wichtig, immer wieder zu betonen, dass jeder Besuch im Internet Spuren hinterlässt. "Persönliche Daten" werden nicht ohne Grund als Rohstoff der Zukunft bezeichnet. Auch wenn man meint, "man habe doch eigentlich nichts zu verbergen", können die eigenen Daten für Dritte einen hohen Wert haben. Beispiele hierfür sind der lukrative Handel mit persönlichen Daten und Informationen oder der Datenmissbrauch. Beispiel für Letzteres ist der Identitätsdiebstahl. Folge hiervon kann im harmlosen Fall die Inanspruchnahme auf Zahlung einer fremden Bestellung sein, im ungünstigsten Fall gerät man unberechtigterweise ins Visier staatlicher Überwachungsmaßnahmen. Deshalb stellt schon das Vorbereiten des Ausspähens und Abfangens von Daten einen Straftatbestand dar (§ 202c StGB).

In diesem Zusammenhang ist nochmals besonders auf die Notwendigkeit der Sicherung von WLAN-Verbindungen hinzuweisen, auch wenn man nach aktueller Rechtslage nicht mehr automatisch dafür haftet, wenn Dritte - also beispielsweise Gäste oder Freunde - illegal Musik, Filme oder Spiele hochladen.

Weitere Informationen: http://www.klicksafe.de/themen/ rechtsfragen-im-netz/

Urheberrecht. Das Urhebergesetz schützt künstlerische oder wissenschaftliche Leistungen, die eine künstlerische oder originelle Ausdrucksform haben. Der Urheberrechtsschutz beginnt mit der Schöpfung eines Werkes und ist unabhängig von einer Registrierung. Bei diesen Werken kann es sich beispielsweise um Fotos, Texte oder Musik- und Filmdateien handeln. Als Nutzer muss man deshalb sorgfältig prüfen, ob solche Werke im Internet gratis angeboten und damit "automatisch" urheberrechtsfrei sind. Bei dem Download von Musikdateien kann es in Zweifelsfällen ratsam sein, sich an die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) zu wenden. Kostenlos angebotene Streaming-Dienste mit Filmangeboten sind in der Regel illegal. Wer beispielsweise auf Youtube den Mitschnitt einer Fernsehserie hochlädt, verstößt gegen das Urhebergesetz und kann sich dabei sogar strafbar machen, §§ 106 ff. StGB. Dies gilt erst recht, wenn zuvor ein Kopierschutz (Verschlüsselung des Videoinhaltes einer DVD o.Ä.) umgangen wird (§§ 95a i.V.m. 108b StGB).

Zwar kann man sich für eigene Zwecke von urheberrechtlich geschützten Werken eine sog. "Privatkopie" anfertigen, aber auch nur dann, wenn ich hierfür keine Kopierschutzmaßnahmen umgehe und die Kopie nicht "Erwerbszwecken" dient. Außerdem muss das Werk – beispielsweise ein Musikvideo – legal hergestellt und veröffentlicht worden sein.

Ergänzend schützt das "Kunsturheberrechtsgesetz" besondere Persönlichkeitsrechte, wie z.B. das Recht am eigenen Bild. Jeder Mensch soll grundsätzlich selbst bestimmen können, ob er fotografiert wird und ob und wie diese Fotos in der Öffentlichkeit verbreitet werden. So ist die Veröffentlichung von Fotos einer Disco-Veranstaltung im Internet deshalb grundsätzlich nur mit Einwilligung der Abgebildeten zulässig. Besonders geschützt ist der private Lebensbereich: Wer unbefugt Fotos von einer anderen Person in einer Wohnung herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt, macht sich nach § 201a StGB strafbar.

Fernabsatzverträge und Haftung im Internet. Die meisten Jugendlichen haben schon über das Internet Musikdateien heruntergeladen, Kleidungsstücke oder andere Waren gekauft oder an einer Internetauktion teilgenommen. Die wenigsten werden dabei wissen, ob und wie dabei ein (Kauf-)Vertrag zustande kommt. Hierfür genügt der schon erwähnte einfache Mausklick.



Minderjährige im Alter zwischen 7 und 17 Jahren sind beschränkt geschäftsfähig (§ 106 BGB). Wenn sie einen (Kauf-)Vertrag abschließen möchten, benötigen sie die Einwilligung ihrer Eltern. Kauft der Minderjährige aber etwas von seinem Taschengeld (sog. "Taschengeldparagraf", § 110 BGB), gilt der Vertrag als von Anfang an wirksam, weil in der Überlassung des Taschengeldes die stillschweigende Einwilligung der Eltern zu sehen ist.

Schließt der Jugendliche einen solchen wirksamen Vertrag im Internet, gelten hierfür besondere Bestimmungen zum Schutz der Verbraucher (§§ 312 c ff. BGB). Unter den im Gesetz genannten Voraussetzungen kann man sich von einem Kauf durch Ausübung eines Widerrufsrechts wieder lösen. Eine Begründung dafür ist nicht erforderlich.

Will der Jugendliche selbst als Verkäufer tätig werden, braucht er hierfür die Einwilligung der Eltern.

Die Einwilligung ist auch dann erforderlich, wenn der Jugendliche eine eigene Homepage zu kommerziellen Zwecken einrichtet. Unabhängig davon sind die Haftungsrisiken, die sich aus dem Telemediengesetz ergeben, zu beachten. Denn der Jugendliche wird als Betreiber der Homepage zum "Diensteanbieter" und haftet deshalb für eigene und u. U. auch für fremde Inhalte. Existiert eine Kommentarfunktion auf der Homepage oder werden Inhalte verlinkt, haftet der Jugendliche dann ab Kenntniserlangung auch für Inhalte Dritter.

Umgekehrt ist auch Vorsicht geboten, wenn der Jugendliche selbst Äußerungen oder Kommentare in sozialen Netzwerken, Internetforen oder Blogs abgibt. Denn dann gelten über § 7 Telemediengesetz wieder die allgemeinen Gesetze, also beispielsweise das Strafgesetzbuch, das Bürgerliche Gesetzbuch, aber auch das Bundesdatenschutzgesetz und das Grundgesetz. Solange der Blogbetreiber aber keine Kenntnis von etwaigen rechtswidrigen Inhalten hat, ist er hierfür nicht verantwortlich; es bleibt also bei der Verantwortlichkeit des Jugendlichen, der entsprechende Äußerungen abgegeben hat.

Literatur

Bleckmann, Paula (2012): Medienmündig. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen. Stuttgart: Klett-Cotta.

Hübner, Edwin (2015): Medien und Pädagogik. Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien. Grundlagen einer anthroposophisch-anthropologischen Medienpädagogik, Stuttgart: edition waldorf.

Kullak-Ublick, Henning; Arbeitskreis Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik im Bund der Freien Waldorfschulen e.V., in Kooperation mit der Aktion mündige Schule e.V. (Hrsg.) (2015): Struwwelpeter 2.0. Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik, http://www.waldorf-resources.org/ fileadmin/files/teaching-practice/Media/ Medienbroschuere_Struwwelpeter_2.0.pdf

Lembke, Gerald; Leipner, Ingo (2015): Die Lüge der digitalen Bildung. Warum unsere Kinder das Lernen verlernen. München: Redline.

Markowetz, Alexander (2015): Digitaler Burnout. Warum unsere permanente Smartphone-Nutzung gefährlich ist. München: Droemer.

Möller, Christoph (Hrsg.) (2012): Internetund Computersucht. Ein Praxisbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer.

Mößle, Thomas (2012): "dick, dumm, abhängig und gewalttätig?" Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden: Nomos.

Mößle, Thomas; Kleimann, Matthias; Rehbein, Florian (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos.

Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. KfN Forschungsbericht Nr. 108.

Rosen, Larry (2013): Die digitale Falle. Treibt uns die Technologie in den Wahnsinn? Heidelberg: Springer Spektrum.

Spitzer, Manfred (2013): Wischen – Segen oder Fluch, Nervenheilkunde 10/2013.

Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.

Spitzer, Manfred (2015): Cyberkrank! Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. München: Droemer.

Turkle, Sherry (2012): Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. München: Riemann.

Hilfreiche Internetadressen

www.mediennutzungsvertrag.de

www.digitale-helden.de

www.klicksafe.de

www.rollenspielsucht.de www.jugendschutz.net

www.irights.info

www.diagnose-funk.de

www.aerzte-und-mobilfunk.eu

www.kinderserver-info.de

www.fragfinn.de

www.blinde-kuh.de

Anmerkungen

- 1) Dieser Gedanke wird ausführlich dargestellt in: "Struwwelpeter 2.0. Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik", http://www.waldorfresources.org/fileadmin/files/teaching-practice/ Media/Medienbroschuere_Struwwelpeter_ 2.0.pdf, sowie in: Hübner, Edwin (2015): Medien und Pädagogik. Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien. Grundlagen einer anthroposophisch-anthropologischen Medienpädagogik, Stuttgart: edition waldorf, S. 270 ff.
- 2) Lembke, Gerald; Leipner, Ingo (2015): Die Lüge der digitalen Bildung. Warum unsere Kinder das Lernen verlernen. München: Redline, S. 27 ff.
- 3) Mößle, Thomas; Kleimann, Matthias; Rehbein, Florian (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos, S. 12, 18.
- 4) Mößle, Thomas, Kleimann, Matthis; Rehbein, Florian (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos, S. 12, 18
- 5) Mößle, Thomas (2012): "dick, dumm, abhängig und gewalttätig?" Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden: Nomos, S. 193 ff.
- 6) Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Mößle (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. KfN Forschungsbericht Nr. 108, S. 23.
- 7) www.safekids.co.uk/childreninternetrisks.html Stand September 2016.
- 8) Florian Rehbein, Matthias Kleimann, Thomas Mößle (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. KfN Forschungsbericht Nr. 108, S. 5.

Empfehlenswert: Möller, Christoph (Hrsg.) (2012): Internet- und Computersucht. Ein Praxisbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer.

- 9) Einen guten Überblick über den gegenwärtigen Forschungsstand geben www.diagnosefunk.de und http://www.aerzte-undmobilfunk.eu/
- 10) http://www2.aekwien.at/1964.py?Page=1&id news=8972
- 11) Markowetz, Alexander (2015): Digitaler Burnout. Warum unsere permanente Smartphone-Nutzung gefährlich ist. München: Droemer, S. 12 f.

In Vorbereitung: Struwwelpeter 2.2. Waldorfschüler und Medien -Ein Leitfaden von Schülern für Schüler



Inhalt_Ein Leitfaden für Eltern durch den Medien-Dschungel

Liebe Leserinnen und Leser_1

Kinder stark machen_2

Frühe Kindheit_7

Kindheit_15

Jugendzeit_23

Mobilfunk_32

Eltern stärken_34

Internet und Recht_36

Literatur, Weblinks, Anmerkungen_40

FÜR ELTERN

Herausgeber: Arbeitskreis Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik im Bund der Freien Waldorfschulen Wagenburgstr. 6, 70184 Stuttgart www.waldorfschule.de www.facebook.com/waldorfschule Stand: März 2017

Text: Corinna Boettger, Stefan Feinauer, Franz Glaw, Edwin Hübner Mit Dank für hilfreiche Tipps und kritische Anmerkungen: Jörg Schüler, Maria Hübner, Paula Bleckmann Gestaltung: www.lierl.de Fotos: Charlotte Fischer, www.lottefischer.de; Fotolia, www.fotolia.de

Bestellungen: www.waldorfschule-shop.de

Info-Hotline: 0800-WALDORF 0800-9253673